

任天堂 ファミリー コンピュータ™

1/4
FAMICONTAMIT

けろけろけろっぴの大冒険



と あつか せつ めい しよ
取り扱い説明書

CHARACTER
SOFT
CO., LTD.

CTS-ZI

©1988, 1991 SANRIO CO., LTD.

■使用上のご注意

このたびは「けろけろけろっぴの大冒険」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前にこの「取り扱い説明書」をよく読んで、正しい使用法でご愛用ください。

- (1)使ったあとは、ACアダプタをコンセントから抜きましょう。
- (2)テレビからはなれて、ゲームをしましょう。
- (3)ながい間ゲームをするときは、休けいをいれましょう。
- (4)カートリッジは、暑いところや寒いところにおかないでください。落としたりしちゃダメだからね。
- (5)カートリッジの端子にさわったり、水でぬらさないようにしてね。
- (6)シンナー、ベンジン、アルコールではふかないでね。

■けろけろけろっぴの大冒険^{だいぼうけん}

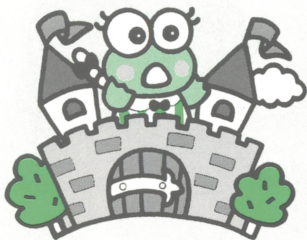
ドーナツ池^{いけ}のけろっぴと、けろりーぬは、いつもなかよく、くらしていました。

でも、とおりがかった大魔王^{だい ま おう}が、けろりーぬをみつけ、つれさってしまったのです。

さあたいへんです。けろっぴはお父さん^{とう}に聞きま^{きき}した。

「お父さん^{とう}。けろりーぬはどこにつれていかれたの」

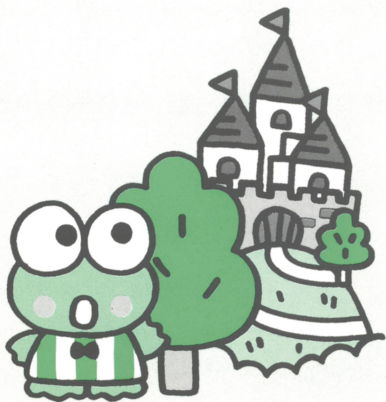
「うむ、それはな、大王^{だいおう}の住む^す、迷路島^{めいろ とう}のお城^{しろ}じゃ」



めい ろ と う
「迷路島にはな、そこなし沼や、ふしぎなボタンとび、
くるくるめい ろ や、すべりろうかという、こわいしか
けが、たくさんあるそうだ」

「おとうさん、ぼく行くよ。行ってけろりーぬを助け
るんだ」

こうしてけろっぴは、めい ろ と う 迷路島にでかけたのでした。



■ゲームのルール

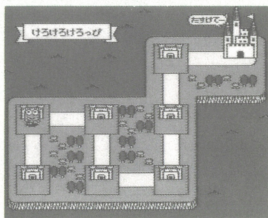
あなたは、けろっぴをあやつって、^{だいおう}大王の城まで、^{たす}けろりーぬを助けに行ってください。

とちゅうで7つのお城を、^{しろう}通らなければなりません。
お城には^{きけん}危険がいっぱいあります。

^{めいろ}迷路に入ったら、スタートの^{はい}➡から、ゴールの^い➡
に行ってください。




すべての^{めいろ}迷路を^{とお}通ることができると、^{つぎ}次の^{しろう}お城に
^{すす}進めます。


はたしてあなたは、けろりーぬをたすけることが
できるでしょうか？




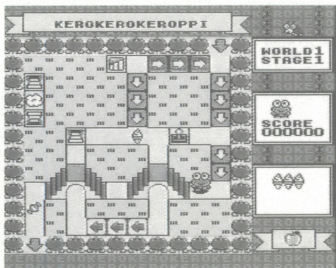


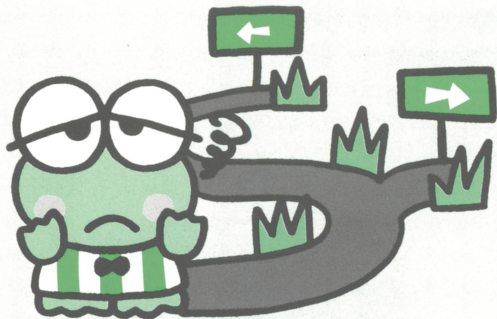
めいろ の迷路

スタートのから、ゴールの^いに行ってね。
つうろの^{ほうこう}は、その方向にしか進めないんだ。し
かもツルツルすべるから、^き気をつけてね。


にさわると、^む^かの向きを変えることができるよ。

を使って、地下におりよう。地下には見えない
つうろがあるんだ。どっちに行けるか、よく^い考えてね。^{かんが}








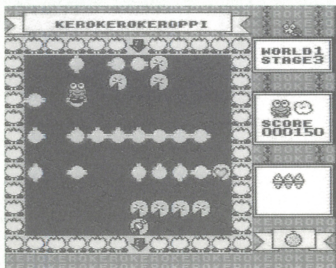
めい ろ の迷路

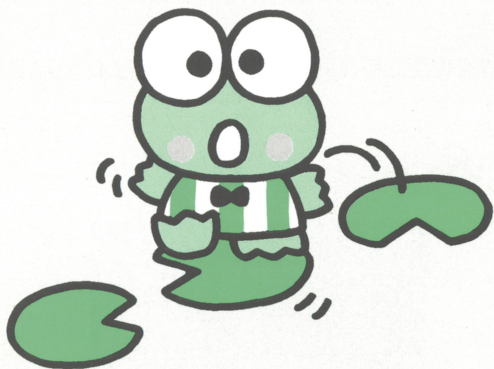
スタートのから、ゴールのに行ってね。

はつながっている向きにしか、進め^{すす}ないんだ。
しかも、1回^{かい}の上^{うへ}に立つと、ぐるぐる^{まわ}回るんだ。

はどっちの方向にもすすめるよ。

の迷路は、ジャンプをうまく使^{つか}ってね。ジャンプできるのは一個^{いっこ}ぶん。しかも、飛び先^との^{さき}と、自分の^{ぶん}の^{ほうこう}っている^あの方向が合^あわないと、ジャンプできないんだ。





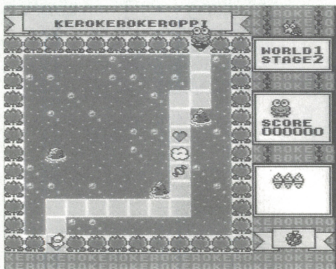
めいろ の迷路

スタートの▼から、ゴールの▼^いに行つてね。

最初に^{さいしょ}が、^{あんぜん}安全な道を^{みち}教えてくれるんだ。









でも道^{みち}を^{まちが}間違えると、けろっぴは^お落ちてしまうから
ね。

道^{みち}を覚^{おぼ}えたら、^おⒶボタンを押して、ちょうせんだ。

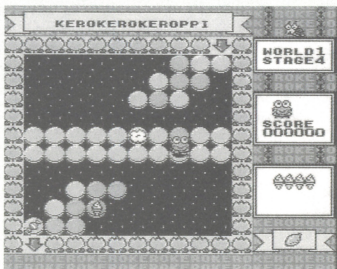




めいろ の迷路

スタートのから、ゴールのに行ってね。
 この迷路には、2色のがあるんだ。同じ色の
 でないと、^{ある}歩いたりジャンプしたりできないからね。
の上に立つとの色が変わるんだ。そして同
 じ色のではさまれると。そのの色もかわるか
 らね。

それから★^{うえ}の上に立つと、まわりのの色が
 かわるんだ。





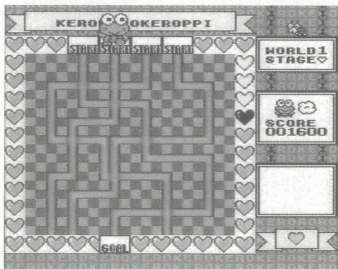
♥のすべり台^{だい}

けろっぴが迷路^{めいろ}の中で♥をひろ^{なか}うと、♥のすべり台^{だい}ができるんだ。

♥のすべり台^{だい}では、たくさんあるすべり台^{だい}の中から、GOAL^いに行けるすべり台^{だい}を選^{えら}んでね。

正しい^{ただ}すべり台^{だい}はひとつだけだ。おいそぎ^{えら}で選んでね。

8つのすべり台^{だい}をクリアすると、ボーナスがもらえるよ！





■けろっぴのどうぐ



ソフトクリーム

けろっぴのおべんとう。1個で20歩^こまで歩^ほけるんだ。^{ある}



キャンディ

ボーナスの得点^{とくてん}になるよ。



ハート

これを取ると、すべり台^{だい}ができるんだ。



おたすけ雲^{ぐも}

迷路^{めいろ}で困^{こま}ったときに使^{つか}おう。




■^{そう さ}操作の^{ほうほう}方法

Ⓐ ボタン

ジャンプに使う。けろっぴをジャンプしたい方向に^{ほうこう}向け、Ⓐ ボタンを押すんだ。

Ⓑ ボタン

☁をよぶ。☁がないときは^{めいろ}をよんで、迷路を選^{えら}ぶ画面にもどることができる。

ボタン

^お押した方向にけろっぴが^{うご}動くよ。


SELECT ボタン

「ひとりであそぶ」のとき迷路を選^{めいろ}ぶ画面で、ころっ^{えら}ぴ（ふたりめのプレイヤー）にかわる。

START ボタン

ゲームを^{はじ}始めるときに^お押してね。ゲーム中のひと休^{やす}みにも^{つか}使えるからね。

^{しろ}お城

お城^{しろ}の中では、行きたい迷路^{なかに}の上^いで、^{めいろ}Ⓐを押してね。
クリアした迷路は^{めいろ}になる。

■パスワード

お城^{しろ}をクリアすると、けろっぴ、でんでん、てるてるの組み^くあ^あわせ^でが出るんだ。

この組み^くあ^あわせ^{おぼ}を覚えていれば、いつでもゲームの続^{つづ}きがで^できるんだ。

続^{つづ}きを遊^{あそ}びたいときは、何人^{なんにん}で遊^{あそ}ぶかを選^{えら}んだあとに、「ぱすわーど」を選^{えら}んでね。

⬛^{うえ}キーの上と下^{した}で、けろっぴ、でんでん、てるてる^{えら}を選^{えら}ぶんだ。⬛^{きゆう}キーの左^{ひだり}右^{みぎ}でハートの場^ば所^{しょ}が変^{かわ}るからね。

パ^いスワ^{おわ}ードをいれ終^おわったら、Ⓐ^おボタンを押^おす。これでゲームの続^{つづ}きがで^できるんだ。



だいぼうけん
けろけろけろっぴの大冒険

PRESENTED BY

APE

CHARACTER SOFT

株式会社 キャラクターソフト

とうきょう と みなと く みなみ あおやま
〒107 東京都港区南青山5-11-5

でん わ
電話 03-5485-9255(代)

COPYRIGHT 1988, 1991 SANRIO CO.,LTD.

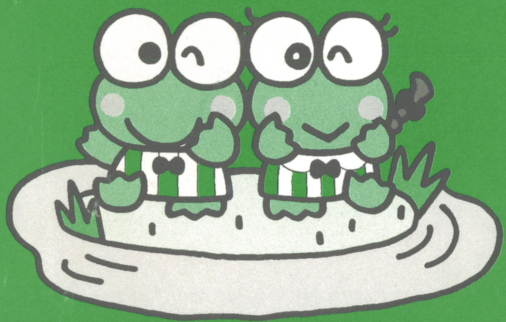
ちゅう い
注意

このカートリッジを^{む だん}無断で^{ふくせい}複製してはいけません。また、
ゲームの映像、内容^{えいざう}を^{ないよう}無断で^{む だん}出版、^{しゅつぽん}上映、^{じょうえい}放送^{ほうそう}することを禁
じます。

ヒントと内容^{ないよう}についての電話^{でん わ}、手紙^{て がみ}などによる質問^{しつもん}には、
いっさいお答え^{こた}できません。ファミコン雑誌^{ざっ し}や、解説本^{かいせつぽん}を参
照^{しょう}してください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY

ほんしょうひん ゆ しゅつ し しょうえいぎょうおよ ちん たい きん
本商品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。



キャラクター
ソフト

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。